

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkah pengetahuan, ketrampilan, atau sikapnya. (Arsyad, 2013: 1). Kualitas pendidikan dapat dilihat dari 2 hal, kualitas proses dan kualitas produk. Pendidikan disebut berkualitas proses apabila kegiatan belajar mengajar berjalan secara efektif dan efisien. Pendidikan dikatakan berkualitas produk apabila peserta didik memiliki tingkat penguasaan materi pembelajaran yang tinggi sesuai dengan tujuan pendidikan. Maka apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik,, maka hasil dari proses tersebut juga akan baik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Sadiman, 2002: 11). Cara penyajian materi memberi pengaruh besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pemakaian media pembelajaran merupakan salah satu faktor guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Seiring perkembangan teknologi dan komunikasi, kini sekolah-sekolah dan pendidik banyak memanfaatkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi yang sering digunakan untuk media pembelajaran adalah program aplikasi *Power Point* yang mudah digunakan dan menarik bagi peserta didik.

Akan tetapi dalam pelaksanaan dikelas, pendidik kurang memanfaatkan dan memaksimalkan fungsi yang dimiliki di dalam program aplikasi *Power Point*. Ditambah saat motivasi belajar siswa rendah, maka itu menimbulkan

persepsi bagi pendidik kalau dirinya gagal dalam mengajarkan suatu materi pembelajaran. Salah satunya dalam pembelajaran Matematika, pendidik dihadapkan pada kenyataan bahwa peserta didik beranggapan bahwa Matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga peserta didik tidak memiliki motivasi untuk meningkatkan prestasinya. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya dari pendidik. Pendidik masih menggunakan metode pengajaran konvensional, belum mengembangkan metode pembelajaran. Peserta didik hanya mendengarkan materi yang disampaikan pendidik dan siswa hanya memperhatikan contoh yang ditulis pendidik di papan tulis. Dampaknya adalah motivasi belajar peserta didik rendah, karena mereka bosan dengan penyampaian materi seperti itu sehingga peserta didik beranggapan bahwa pelajaran Matematika itu sulit.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura, menunjukkan bahwa motivasi belajar kelas 2 dalam pembelajaran Matematika rendah, dari 30 peserta didik yang menyukai matematika ada 13 peserta didik dan yang tidak menyukai matematika ada 17 peserta didik.. Peserta didik tidak akan paham dengan materi yang disampaikan karena strategi pembelajaran yang dipakai pendidik tidak menarik perhatian peserta didik. Sehingga mereka tidak ada motivasi dan antusias untuk mengikuti pembelajaran matematika dan menganggap matematika menjadi pelajaran yang sulit.

Pendidik yang mengharapkan proses pembelajarannya berhasil dengan baik maka harus pintar dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemakaian suatu strategi pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Saat ini pendidik dituntut untuk menggunakan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan karena mereka dilibatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu

strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan adalah strategi *Team Game Tournament* (TGT). Strategi TGT merupakan strategi yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena dalam melakukan strategi ini peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok dan akan dibuat suatu turnamen antar kelompok. Sehingga suasana pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan peserta didik akan termotivasi untuk saling bantu membantu antar anggota kelompok untuk berusaha maksimal untuk mendapatkan poin bagi kelompok, dengan strategi ini materi mudah diterima peserta didik. Dan strategi yang dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dan efektif akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dan bersemangat. Dalam perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini, kita mengenal program Microsoft *Power Point*. Didalam program *Power Point* ini pendidik dapat memaksimalkan fungsi yang ada di *Power Point* dengan membuat game sederhana dengan memakai karakter kartun yang populer dikalangan anak-anak. Dan media game kartun sederhana ini dapat dipakai dalam berbagai macam pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran matematika yang dianggap peserta didik membosankan.

Dari kendala belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika dikelas 2 MI Muhammadiyah PK Kartasura, dan dari latar belakang yang telah disampaikan, maka diperlukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Strategi *Team Game Tournament* Dengan Media *Cartoon Game* Pada Kelas 2 Di MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat diperoleh perumusan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Apakah strategi *Team Game Tournament* dengan

media *Cartoon Game* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika kelas 2 di MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura?”.

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang dan perumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dalam penelitian ini dapat dikemukakan tujuan penelitian adalah: “Untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dengan media *Cartoon Game* dari siklus pertama ke siklus berikutnya di kelas 2 MI Muhammadiyah PK Kartasura”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika, serta bagi penulis, dan pembaca.

1. Manfaat Teoritis

- a. Siswa kelas 1 MI Muhammadiyah PK Kartasura mendapat pengetahuan tentang cara meningkatkan melalui media *Cartoon Game* oleh guru kelas.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan siswa kelas 1 MI Muhammadiyah PK Kartasura mendapat pengetahuan dan pengalaman dengan belajar matematika melalui media *Cartoon Game* dengan baik dan benar.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru kelas untuk mempraktikkan mengajar matematika melalui media *Cartoon Game*.